

## BAB V

### KESIMPULAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan dan pengujian hipotesis diperoleh beberapa kesimpulan antara lain :

1. Aktivitas belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran *problem solving* mengalami peningkatan, pada pertemuan I 55,46 % dan pada pertemuan II 72,78 %.
2. Hasil belajar fisika siswa kelas X semester II SMA Mulia Medan tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi pokok listrik dinamis adalah  $\bar{X}_1 = 53,8$ . Hasil belajar fisika siswa kelas X semester II SMA Mulia Medan tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* pada materi pokok listrik dinamis adalah  $\bar{X}_1 = 62,7$ .
3. Ada pengaruh antara menggunakan model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok listrik dinamis di kelas X SMA Mulia Medan T.A 2012/2013, dengan  $t_{hitung} = 4,05 > t_{tabel} = 1,996$ .

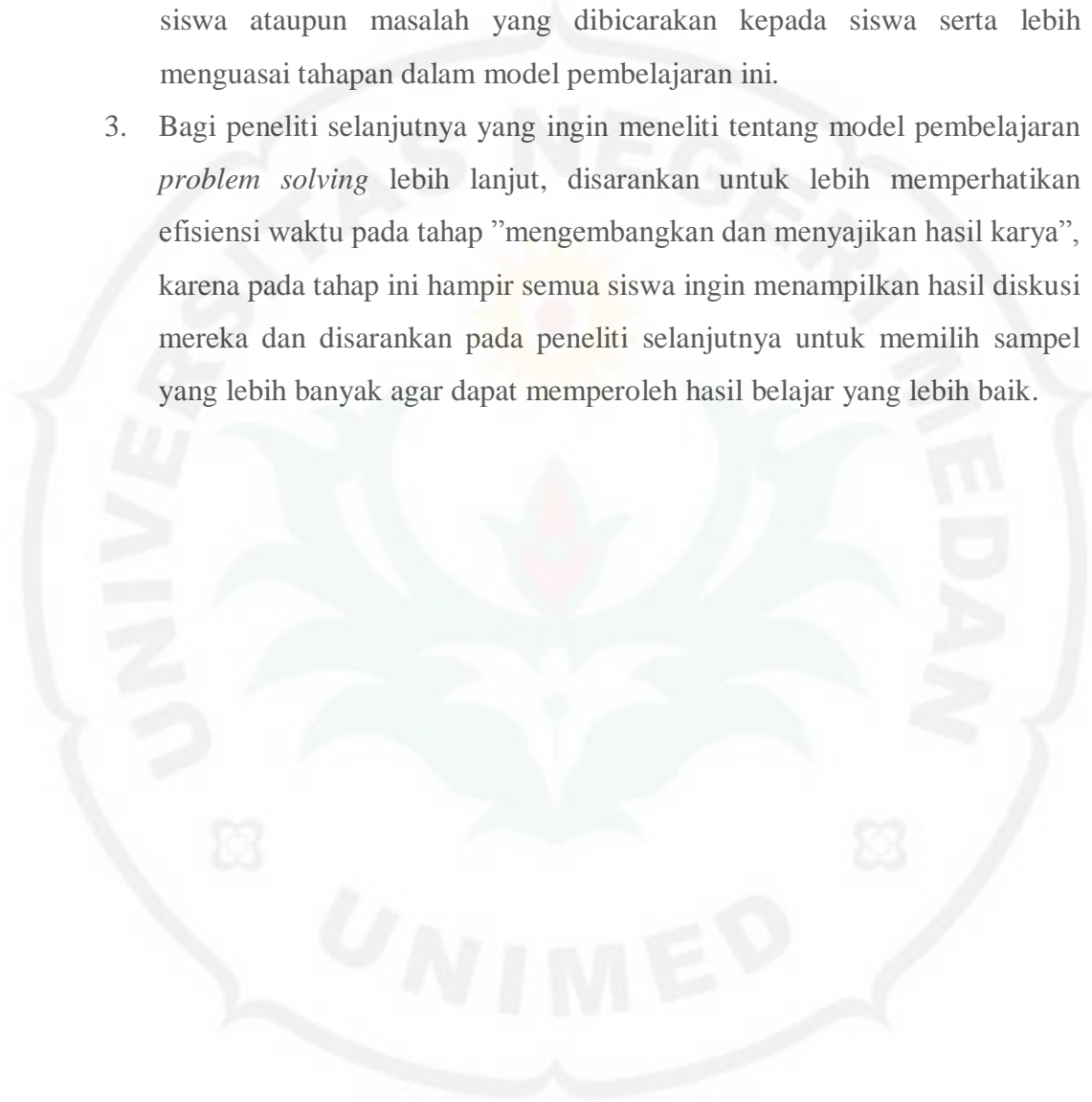
#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi mahasiswa calon guru hendaknya lebih memahami model pembelajaran *problem solving* sebagai salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa belajar, menambah kreativitas dan semangat belajar siswa, serta meningkatkan hasil serta prestasi belajar siswa.
2. Bagi mahasiswa calon guru yang ingin melakukan penelitian yang sama sebaiknya lebih memahami dengan jelas masalah yang diberikan kepada

siswa ataupun masalah yang dibicarakan kepada siswa serta lebih menguasai tahapan dalam model pembelajaran ini.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *problem solving* lebih lanjut, disarankan untuk lebih memperhatikan efisiensi waktu pada tahap ”mengembangkan dan menyajikan hasil karya”, karena pada tahap ini hampir semua siswa ingin menampilkan hasil diskusi mereka dan disarankan pada peneliti selanjutnya untuk memilih sampel yang lebih banyak agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY